

디지털 매체와 가상 세계의 시대, 연극-연기 교육 연구

A Study on the Age of Digital Media and Virtual Reality, Theater and Acting Education

서나영*

평택대학교 연극영화과

Nayoung Suh*

Department of Theater and Film, Pyeongtaek University, Pyeongtaek 17869, Korea

[요약]

팬데믹 이후 세계는 디지털 콘텐츠로 연결되는 사회를 더 빨리 가져왔다. 공연 예술계 역시 기술이 작품의 제작 환경은 물론 내용과 형식을 바꿔가고 있다. 또한 디지털 매체와 가상현실과 연계된 프로그램, 공연은 계속 적극적으로 개발되고 늘어나고 있다. 이 논문은 먼저 이러한 변화가 급격하게 진행되는 시기, 연극과 연기 교육은 어떠한 모습으로 수요자들을 만나고 있는지 진단한다. 포스트 코로나 시대에 있어 기존의 전통적인 방법의 교육에는 균열이 시작되었다. 기존의 문제점들을 구체적으로 살펴보고 변화의 지점들을 가상 세계와 디지털 매체 환경의 변화로부터 살펴본다. 결론적으로 팬데믹 이후 연극과 연기 교육은 수요자 중심의 패러다임으로 변화해야 한다.

[Abstract]

After the pandemic, the world has brought about a society that connects to digital content faster. In the performing arts world, technology is also changing the production environment, content, and format of works. In addition, theatre and performances linked to digital media and virtual reality continue to be actively developed and increased. This paper first diagnoses how theater and acting education are meeting consumers(students) in a time when these changes progress rapidly. In the post-COVID-19 era, a crack began in the traditional method of education. We look at the existing problems of traditional education of theatre and acting in detail and look at the points of change from the changes in the virtual world and digital media environment. In conclusion, post-pandemic theater and acting education needs to shift to a consumer-centered paradigm.

Key Words: Post pandemic, Digital media, Virtual reality, Theatre education, Acting education

<http://dx.doi.org/10.14702/JPEE.2024.251>



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>) which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

Received 18 March 2024; **Revised** 15 April 2024

Accepted 15 April 2024

***Corresponding Author**

E-mail: na740518@ptu.ac.kr

I. 서론 : 팬데믹 이후 변화하는 연극·연기 교육

코로나로 인한 팬데믹이 마무리 되고 세계는 다시 이전으로 돌아간 듯하다. 많은 전문가들은 포스트 코로나 사회는 그 이전 사회로 복귀할 수 없다고 진단했는데, 지금 우리 사회는 전문가들의 진단대로 ‘뉴 노멀(new normal)’의 사회가 도래하고 있음을 감지하고 있는지 의문이다[1]. 확실히 감염병의 시대는 디지털 콘텐츠로 연결되는 사회를 더 빨리 가져왔다. 또한 전 세계는 하나로 연결되었음을 확인시켜주며 동시에 계급 문제를 폭발시켰다. 슬라보예 지젝은 코로나 이후의 세계를 두고 ‘일상으로 다시 돌아갈 길은 없고, 새로운 일상이 옛 우리 삶의 잔해들로부터 만들어지거나, 이미 조짐이 선명하게 보이는 새로운 야만에 접어들게’ 될 것이라 말했다. 뿐만 아니다. 코로나는 교육과 예술의 문제에 있어도 예견되어 있었지만 실현되지 않았던 많은 변화들을 급작스럽게 앞당겼다[2].

공연예술계에서도 긴 멈춤 상태를 경험하고 이전의 세계로의 ‘회복’의 추세보다 ‘변화’의 요구가 더 절실해지고 있다. 국립극단은 이후 ‘온라인 극장’을 운영하고 있고 이미 우리는 전 세계의 유명한 공연 예술을 개인의 디지털 기기에서 구매하여 감상하고 있다. 팬데믹 이후 공연예술, 특히 연극현장의 변화는 여러 가지 모습으로 나타나고 있다. 가장 눈에 띄는 변화는 실시간 공연 중계에 따른 온라인 스트리밍이 더 적극적으로 실현되고 있다. 실시간이든 공연을 영상으로 촬영한 온라인 상영이든, 코로나 이전에는 상상하지 못했던 방식으로 관객은 공연을 관람하기 시작했다. 이러한 형태의 공연 관람이 과연 전통적인 의미의 연극관람인지 아닌지에 대한 논의를 차치하더라도 연극을 만드는 자들이나 관람하는 자들 모두, 새로운 형태의 관람을 경험한 것은 사실이다. 어렵פות하게 ‘현장성’이라는 말로 그 차별성을 유지하던 연극은 이제 관객들이 같은 시간, 혹은 같은 공간을 점유하지 않아도 작품 관람이 가능한 실제 사례를 경험하게 된 것이다. 뿐만 아니라, 온라인으로 공연을 관람하면서 예상하지 않았던 새로운 자극에 노출되기도 했다. 댓글이 실시간으로 올라오며 또 다른 연결과 소통의 형식을 만들어 내는가 하면, 집에서 시청하는 관람자의 자세를 고민하게 만들며 극장의 필요성을 다시 생각하게 만들기도 한다. 연극을 영상으로 찍어 이메일로 보내는 메일링 서비스도 새로운 시도였으며 이러한 시도는 전통적인 연극의 방식보다 오히려 창작자들과 더 긴밀한 소통이 이루어질 수도 있다는 가능성을 확인하기도 했다[3].

더 나아가 예술작품을 NFT(non-fungible token: “대체 불가능 토큰”)를 말하며 “블록체인 기술을 활용한 가상 자산으로,

고유한 인식 값이 있어 다른 것으로 대체하거나 복제할 수 없고 소유권도 명확히 할 수 있”는 암호 화폐이다.) 형식으로 소유할 수 있다[4]. 연극 역시 적극적으로 NFT를 작품 홍보에 활용하고 있다. 또한 가상현실과 연계된 프로그램, 공연은 계속 적극적으로 개발되고 늘어나고 있다. 콘텐츠를 제작하는 다양한 기술은 관객이 무대를 만나는 방식과 무대 위 배우의 연기에 더 적극적으로 변화의 틀을 제공하고 있다. 가상현실(VR, virtual reality), 증강현실(AR, augmented reality), 혼합현실(MR, mixed reality), 확장현실(XR, extended reality) 등 가상세계 구현 기술은 빠르게 변화하고 있고 관객에게 전혀 다른 관람의 경험을 제공하고 있다. 또한 5세대(5G) 이동통신은 물론 IT 기술이 발전하면서 콘텐츠 제작 환경도 변화하고 있다. 이런 변화 앞에서 과연 연극·연기 교육은 어떻게 진화하고 있을까? 연극은 문학의 한 영역을 차지하고 있어 인문학적 영역이 분명 있지만 거기에 머물지 않고 급변하는 사회를 반영하고 내다보고 진단해 왔다. 그렇기에 지금의 연극·연기 교육의 문제점을 진단하는 것은 매우 절실한 일이다.

II. 디지털 매체 시대에 연기 교육 현장

A. 변화의 시작 : 팬데믹이 가져다 준 균열

연극·연기 교육을 담당하는 대표적인 전문인 양성 기관인 대학은 이러한 변화에 발맞추고 있을까?

팬데믹 이후로 진행된 연극 교육에 대한 논의는 대부분 비대면 수업의 방법과 적용, 효과에 대한 내용으로 이루어져왔다. 먼저 연기 실기 수업에서는 교수자들의 다양한 시도가 돋보였으며 교수자들은 대면 수업과 비교하여 비대면 수업의 장점을 살리려고 노력하였다. 교수자들 대부분 실시간 화상 수업을 줌(Zoom)을 통해 시행하였고 유튜브(YouTube) 채널을 통해 강의 동영상을 공유하기도 했다. 학생들은 각자의 사적 공간에서 컴퓨터 스크린이나 핸드폰을 통해 수업에 참여하였고 동료들의 발표에는 관객이 되었으며 실시간 채팅, 카톡, 밴드 등을 통해 교수자와 지속적인 피드백을 주고받았다. 연기 실습을 강의한 정은영은 스스로 ‘새로운 시도를 두려워하지 않는 것’부터 시작하여 연기 실습을 학생들의 개별 공간을 활용하여 진행하였으며 ‘카메라와의 거리를 통해 상대방과의 물리적 거리를 설정하였다’고 설명한다[5]. 또한 이러한 시도들은 비록 타의에 의해 시작된 것이지만 기존의 수업에서 ‘간과했던’ 것들을 다시 소환하는 역할을 했다고 평가한다. ‘공간’에 대해 섬세하게 인식하는 계기가 되었으며 행동, 반응, 듣기와 같은 배우의 기본적 훈련에 대해 더 집중

해서 훈련할 수 있었다고 평가한다. 무엇보다 비대면 수업에서는 원활하지 않았던(학생들 개인적 성향의 차이) 피드백을 1:1로도 주고받을 수 있었고 수업이 끝난 후에도 여유롭게 시간을 가지고 이야기를 나눌 수 있는 장점이 있었다고 말한다.

하병훈은 ‘1인 에튜드’를 활용하여 연기 수업을 진행한 내용을 통해 ‘제 4의 벽에 대한 인식을 동일하게 카메라에 들 것’을 학생들에게 요구한다. 또한 동물이나 사물을 관찰하여 발표하는 형식을 사용하여 희극의 인물을 구축해 나가는 방법을 적용한다. 학생들은 각자의 공간에서 카메라를 관객으로 인식하며 연기를 선보인다. 하병훈 역시 카메라의 ‘클로즈업’을 통한 섬세한 연기지도와 충분한 피드백을 비대면 수업의 장점으로 꼽았으나 ‘연극은 일정한 텍스트를 공유한 연기자 혹은 퍼포머(performer) 사이의 상호 관계라는 것을 전제로 할 때 상대 배우끼리의 교감, 교류 혹은 상호 행동에 대한 교육’은 반드시 비대면으로 이루어져야 한다고 강조한다[6].

배우 훈련에 있어 필수적으로 다루어지고 있는 음성, 소리, 화술 훈련에 대한 비대면 교육을 담당한 최정선은 먼저 연기 실기수업에 ‘영상을 활용하는 방법이 실제로 가능한 일이라는 것과 이제는 피해갈 수 없는 시대’가 되었다고 말하며, 실제 2020년 1학기 ‘호흡과 소리’ 수업 동영상 제작과 학생들과의 교류를 통해 ‘디지털 네이티브(digital native)인 Z세대(대개 1995년 이후 출생한 세대)들에게는 온라인 수업이 더 익숙한 환경을 확인한다. 동영상이나 줌을 통한 수업은 기존의 대면 수업에 비해 교수자의 ‘권위 의식’을 없애고 ‘학습자 중심’으로 수업을 설계하면 학습자들의 ‘다이나믹한 에너지를 유도하면서 소통’할 수 있다는 것이다. 이렇게 실제로 불가능하다고 생각했던 비대면 연기 실기 교육이 다양한 방법을 통해 교육 현장에서 개발되어 실현되기 시작했다[7].

연극 연출/제작 수업 역시 다양한 방법을 통해 시도되었다. 제작 수업은 주로 한 학기에 걸쳐 진행되는 수업이니만큼 대면-비대면을 적절하게 적용하여 운영한 사례들이 있다. 이기호는 다음과 같은 ‘대면 방식과 비대면 방식의 블렌디드 러닝을 예술실기교육에 유연하게 적용하기’를 권한다. : ‘대면을 통한 오프라인수업방식은 프로젝트 기반 학습법(Project-based Learning, PBL) 활용’ ‘동영상 제공을 통한 온라인 수업방식으로 플립 러닝(Flipped Learning) 활용’ ‘비대면 수업방식은 온라인 실시간 양방향 화상 강의를 위해 임파워먼트 테크놀로지 활용’ ‘대면 수업방식의 프로젝트 기반 학습과 비대면 수업방식의 동영상 강의, 양방향 화상강의를 조합하여 블렌디드 러닝의 예술 실기교육을 설계하고 운영’. 이를 위해서는 먼저 교수자 중심에서 학습자의 학습활동 중심으로

교육의 방향이 다시 설계되어야 함을 이기호 역시 강조하였다[8].

하지만 밀려오는 변화들과 함께 교육 현장에서 구현된 비대면 연극 교육은 사실 이론 교육에 있어는 오래전부터 활용되어온 방법이다. 집단적 작업으로 이루어진다고 생각하는 연극 실기 교육에는 어울리지 않는다는 선입견이 오랜 시간 시도를 방해했을 뿐이다. 교수자들은 대부분 대학 교육이 코로나 이전으로 돌아가지 못할 것이라고 예상하고 있다. 이미 비대면 강의의 편리함에 익숙해진 디지털 네이티브 세대들이 자기 시간을 통제, 관리할 수 있는 온라인 수업을 선호할 것이기 때문이다. 연극 실기 수업도 예외는 아니다. 이전과 같이 집단적 제작 수업 방식이나 비대면 수업만 진행하는 것은 불가능해지고 학생들은 실기 수업도 ‘온라인과 오프라인을 결합한 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 선호할 확률이 높다’고 전망한다[9].

그렇다면 과연 연극 실기 수업을 비대면 수업 혹은 대면-비대면 혼합 수업 방식으로 설계해 나가는 것이 미래 연극 교육을 위한 최선일까? 대면 수업과 비교하여 효과적인 측면을 강조하고 계속해서 비대면-온라인 수업에 적합한 연극-실기 수업을 개발하는 것도 필요하지만 이는 코로나 상황으로 인한 급작스러운 환경 변화를 막아내는 미봉책에 불과했다. 포스트 코로나 시대 연극-연기 교육에 대한 전체적인 방향을 제시하고 근본적인 문제점을 바꿔 나갈 수 있는 다양한 논의와 연구가 절실하다. 교수자 개인의 다이나믹한 에너지와 창의적인 수업 개발, 학생들의 만족도 충족 등으로만 포스트 코로나 시대의 연극 실기 교육을 설명할 수는 없는 일이다. 이미 세계는 팬데믹 이후 더 급격하게 변화의 전환점을 맞이했고 예술-교육은 이에 걸맞은 청사진을 내놓아야 하는 시점이다.

B. 디지털 환경에서의 연기 훈련 시스템 부재

연극·연기 교육이 환골탈태해야 할 부분은 바로 교육 과정의 시스템 확립이다. 그동안의 대학 연극 교육은 앞서 살펴 보았듯이 제작 실습수업을 중심으로 진행되었다. 한 편의 완성된 공연을 관객에게 보여주는 일, 그 전체적인 작업을 실제로 모두 경험해보는 것도 좋은 교육적 과정이 될 수 있다. 하지만 이러한 제작 중심의 교육은 연극 교육을 결과 중심으로 만들었다. 오랜 시간동안 대학의 연극 교육은 완성된 결과로서의 작품 제작이 가장 큰 교육의 목적이 되도록 커리큘럼과 학과의 제반 사항을 운영해 왔다. 연극 전공에 진입한 학생들은 대부분 연기 전공 학생들이고 대학의 예산은 한정되어 있음에도 불구하고 매 학기 2-3개의 프로덕션을 운

표 1. 해외 대학과 국내 대학 제작 환경 비교

Table 1. Comparison of international and domestic university production environments

해 외 대 학 작 품 제 작 환 경	국 내 대 학 작 품 제 작 환 경
공연이 학점에 포함되지 않는다. (학점은 프로젝트 수업과 같이 기말발표로 이수된다)	공연이 학점에 포함되거나 졸업 시수에 해당된다.
공연에 참여하는 사람은 오디션을 통해 선발된 사람들이다.	오디션을 거치긴 하지만 학과 대부분의 인원은 매 학기 공연에 어떠한 역할로든 참여하는게 원칙이다.
자신의 전공분야만 수행한다.	전공과 관계없는 역할로도 공연제작에 동원된다.
배우로 참여할 때 자신의 연습 시간(콜타임)이 정해져 있고 연습은 공연 직전까지 실제 현장에서 전문 배우들이 하는 것과 동일하게 진행된다. (주말 콜타임 한정 등)	역할에 관계없이 참여 인원 전원이 매일 연습에 참여해야 한다. 주중, 주말 모두 연습이 진행되면 참여해야 한다.
공연 제작 전반을 담당하는 학교(학과)의 부서와 책임자가 따로 있다.	공연 제작도 교수-학생들이 담당하여 진행한다.
공연팀의 사적 모임(엔티,시파티,종파티 등)은 없고 현장의 진행 사항을 그대로 모방하여, '프레스 콜'이나 첫 공연 후 모든 창작자, 학교 관계자, 언론 종사자들의 미팅 겸 파티가 있다.	공연팀의 사적 모임이 준비하며, 참석도 필수가 되기 마련이다. 공연이 끝날 때 까지 계속된다.
첫 공연 후 연출자는 더 이상 극장에 오지 않고 이후 모든 책임은 무대감독에게 이행된다.	연출 겸 지도 교수의 지도와 작품 고치기가 공연 마지막까지 계속된다.

영하여 공연을 올리는 일이 당연한 것으로 여겨졌다. 여기에 동원되는 연기 전공 학생들은 무대를 만들고 조명을 달고 의상을 만들고 소품을 구한다. 이런 모든 과정이 ‘당연한’ 교육의 과정으로 여겨지고 있다. 학생들은 밤을 새워가며 연습과 무대 만드는 일을 하다 보니 정규 교육 과정은 당연히 소홀해질 수밖에 없다. 아래의 표는 필자의 개인적 경험을 바탕으로 한 해외 대학의 공연 제작 환경과 국내 대학의 공연 제작 환경을 간단하게 비교한 것이다.

연극은 다른 어떤 예술 장르보다 집단적 창작 환경이 필요하다. 많은 인력이 동원되는 비효율적 과정을 거쳐야 한다. 그렇게 때문에 협력과 소통의 방법을 배워 나가는 과정의 훌륭한 모델이 될 수 있다. 그렇게 되기 위해 지금 한국 대학의 연극 교육은 아이러니하게도 집단의 이익보다는 개인적 창작 활동과 자유로운 의사소통이 더욱 강화되어야 한다. 따라서 대학 연극 교육은 코로나 상황을 겪으며 다시 이전으로 복귀하여 작품 제작의 열정을 불태우려 하지 말고 1인 창작자로서의 개인적 능력을 개발하고 훈련할 수 있는 시스템을 먼저 마련해야 한다. 앞서 살펴보았듯이 온라인 기반의 실기 수업을 통해 많은 교수자들은 학생들과 대면수업에서는 가지지 못했던 섬세하고 자세한 피드백을 가질 수 있었다고 말한다. ‘개인별 맞춤 학습’이 가능한 것이 예술 실기 훈련이다. 코로나 상황으로 찾아낸 이러한 긍정적인 가능성을 발판으로 새로운 교육 모델이 마련되어야 한다.

연기 훈련의 경우도 역시 현장의 변화를 거의 수용하지 못하고 있음이 사실이다. 지금의 한국 대학 연기 교육은 대부분 20세기 유럽과 미국에서 체계화된 배우 훈련법을 바탕으로 하고 있다. 예를 들어, 현재 대학의 연기 교육에서 여전히

인기 있는 메소드 연기, 마이즈너 테크닉, 뷰 포인트 훈련 등을 살펴보자. 메소드 연기와 마이즈너 테크닉은 20세기가 시작되면서 만들어진 혁신적인 연기 훈련법이었다. 메소드 연기는 배우가 신체 행동법(physical action)을 통해 자신의 신체, 감정, 정서 등을 등장인물의 그것과 동일하게 만들어 가는 훈련을 기본으로 한다. 메소드 연기에 근원을 두고 있는 마이즈너 테크닉은 거기서 더 나아가 배우 자신보다는 상대 배우에 더 집중하여 반응하는 훈련을 중요하게 생각 한다. 이러한 훈련은 배우 훈련의 기본처럼 여겨지며 여전히 많은 훈련기관에서 각광받고 있지만, 변화하는 디지털 세계, 가상의 세계와 같은 환경을 고려하지 않고 있다. 즉, 등장인물이 인간이 아닌 경우, 인간 외의 상상의 세계, 가상의 세계에 존재하는 경우 메소드 연기 훈련만으로는 감당할 수 없는 부분이 발생한다. 배우가 연기하는 환경은 더더욱 눈에 보이는 세계가 아닌, 블루스크린 혹은 가상세계인 경우가 많아진다. 또한 상대 배우 없이, 상대 배우가 있다고 상정하고 혼자 연기해야 하는 경우가 점점 늘고 있다. 뷰 포인트 훈련 역시 20세기 후반 창작, 즉흥, 공간 인지에 대한 탁월한 훈련법으로 개발되어 지금도 여전히 사용되고 있지만 변화하는 디지털 환경에 대한 대처법은 역시 아니다.

따라서 배우 지망생들은 4년간 대학에서 20세기 연기 훈련법을 열심히 체득하고 현장에 나가서 맞닥뜨리는 현실은 21세기 환경, 즉 가상과 현실의 차이가 점점 줄어들고 있는 환경인 것이다. 이제 대학 연극 교육 기관은 교육 수요자들에게 연기를 훈련한다는 것의 지향점을 분명히 설정하고, 여기에 교육 수요자들과 실제 현장의 필요를 더욱 섬세하게 반영하는 것이 필요하다.

III. 가상의 세계, Virtual Studio 작업을 위한 연기 훈련

팬데믹 이후 대표적으로 변한 디지털 제작 환경은 버추얼 스튜디오(Virtual Studio)의 진보이다. 이미 다양한 콘텐츠 제작에 활발히 사용되어온 블루스크린은 날씨예보에서부터 영화나 드라마의 배경에까지 활용되어 왔다. 배우들은 블루스크린 위에서 실재하지 않는 것과 연기하거나 실재하지 않는 환경에 반응한다. 하지만 최근의 기술은 버추얼 스튜디오에서 ‘LED 월’을 사용하여 ‘블루스크린-CG작업’의 한계를 뛰어 넘었다. 블루 스크린은 배우들이 아무것도 없는 빈 공간에서 연기를 하는 방식이었다면 이제 버추얼 스튜디오에서의 작업은 미리 제작된 공간, 혹은 사물이 짧은 시간 안에 스튜디오 안에 영상 콘텐츠로 ‘실재’하게 되는 것이다.

공연과 가상현실(VR)을 융합해서 이머시브 씨어터(immersive theatre)를 표방하는 작품들의 증가도 중요한 변화 중 하나이다. 공중과 텔레비전 방송을 통해 죽은 사람을 가상현실(VR)로 만날 수 있게 하는 프로그램을 쉽게 접할 수 있다. 물론 죽은 가수의 공연도 살아있는 퍼포머들과 함께 가상현실(VR)기술로 실행 가능하다. 실감 라이브 공연 역시 또다른 공연예술의 플랫폼이 된다. 관객은 한 공간에 모여 각각 가상현실(VR)의 공간을 통해 하나의 공연을 체험한다. 배우들은 관객과 동시에 함께 공연에 참여하여 실시간으로 연기하지만 같은 공간에 실재하지 않으며 가상현실(VR) 공간에서만 등장한다. 이 때, 가상현실의 공간(VR)에 배우들은 변형된 다른 모습으로 등장한다. 증강현실(AR) 공간에서 현재의 시간을 뛰어 넘어 다른 시간을 경험하는 공연들도 많이 이루어진다[10].

최근 메타버스를 이용한 이머시브 씨어터 <고스트 인 더 씨어터 : 비욘드 게임> (기획/제작_프로젝트 밌, 개발 총괄/작가_구도윤, 연출_서정완, VR개발_가능행성, 일시: 2022.11.26 ~ 2022.11.27/ 장소: ADM 갤러리)도 공연 제작 환경의 변화를 분명하게 보여준다. 문화체육관광부와 한국문화예술위원회가 2022년부터 처음으로 추진한 ‘메타버스 예술활동 지원사업’에 선정된 ‘고스트 인 더 씨어터’는 메타버스 플랫폼 VRCHAT와 오프라인의 공간에서 동시에 진행되는 ‘관객 참여형 공연’으로 온/오프라인 참여자들의 뜨거운 관심을 모았다. 이 작품은 가상현실(VR)세계의 19세기 영국과 모던한 분위기의 실제 공간 갤러리에 세워진 23세기의 서울을 배경으로 두 가상과 현실을 넘나들며 유명과 범인을 찾는 형식을 기본으로 한다.

이러한 시도는 “새로운 기술의 세계가 펼쳐지면 기존 또는 과거의 양식은 버려져야 하는가”하는 실제적인 문제제기

와 “상상력의 구현이 무한한 가상세계를 무대라도 예술성과 대중성을 구축할 수 있는가”하는 질문에서 시작되었다. 갤러리 형태의 공연장에서 들어선 관객들은 VR 기계를 통해 메타버스 세계에 접속 중인 배우들의 움직임을 바라본다. 그 움직임을 통해 가상세계 안에서 활동 중인 배우들의 연기에 동화되며 관객들은 메타버스 세계를 경험한다. 관객들은 배우라는 매개체를 통해 19세기 영국(가상의 세계)과 23세기 서울(현실의 공연장)을 관통하게 된다. 이를 위해 배우들은 직관적인 대사나 자연스러운 연기보다는 비일상적인 움직임과 제스처를 표현하며 참여관객들의 상상력을 극대화하기 위해 노력했다. 또한 각각의 배우들의 주변에 배치된 LED 패널은 VR장치 안의 시선을 따라가며 현실과 메타버스 세계의 간극을 줄인다. 이를 통해 관객들은 가상과 현실 사이 어딘가 존재하는 세계에 스스로 존재하는 경험을 한다. 이렇듯 급격하게 부상하고 있는 ‘메타버스’와 ‘이머시브’를 이용하여 지속가능한 디지털 가상세계 공연형식에 대한 실험은 디지털 세계에 익숙한 관객들에게 큰 호응을 얻었다[11].

이러한 공연 형식과 환경에 대한 변화는 연극 교육, 연기 교육 패러다임에 대한 전반적인 재고를 요청하고 있다. Virtual Studio 기반의 연기는 배우가 보이지 않는 것이 실재한다고 생각하고 연기해야 한다. 여기서 대부분 상상의 세계를 감각하기를 훈련한다. 보이지 않는 괴물을 상상하고, 실재하지 않는 하늘과 바다와 사막을 바라보는 훈련을 하고, 보이지 않는 절벽을 기어오르고, 높지 않은 건물에 아슬아슬하게 매달려 있는 상상을 한다. 하지만 이렇게 상상이 필요한 virtual studio 환경은 배우의 구체적 행동을 통해 실현 가능하다. 구체적 행동에 도달하기 위해서 배우는 자신의 상상을 반드시 시각화해야 한다.

상상, 반응, 경험, 감각, 감정 등의 요소에 집중되어 있는 연기 훈련은 좀 더 기술적이고 구체적인 행동과 테크닉의 훈련으로 방향을 전환할 필요가 있다. 배우의 신체 통제 능력, 호흡 관리 능력을 무용수나 성악가들의 그것과 같은 수준으로 만든다면 소리, 호흡, 시선, 자세, 몸짓 등을 더 명확하게 구현할 수 있을 것이다. 다시 말해, 디지털 가상세계에서의 연극과 연기 훈련은 배우의 경험과 상상, 감정과 신체 등에 집중된 20세기를 지배했던 연기 훈련에서 더 나아가 신체를 통제하고 소리와 호흡을 통제할 수 있는 단계를 계속 연마하는 것이 더 중요하게 작동될 수 있다.

이와 관련하여 우타 하젠이 배우가 보이지 않는 어떤 것을 무대 위에 실현할 때 어떻게 연기할지에 대한 방향 제시는 virtual studio 환경에서 연기하는 배우들에게 어떤 훈련이 필요한지를 알게 한다.

“어떤 풍경을 사용하든지 간에, 그것은 구체적이고 랜드마크적인 물체를 포함하고 있는지 확인하세요. 그 물체들은 여러분에게 아주 잘 알려져 있어서 여러분의 마음 속에 그 물체들을 분명히 볼 수 있어야만, 그 물체들 중 일부 또는 전부가 여러분에게 전체 풍경을 잘 가져다 줍니다. 물론 그것들이 여러분의 마음 속에만 남아 있다면 별 소용이 없을 것입니다. 그것들은 ‘제 4의 벽’에 투영되어야만 합니다. 이렇게 하려면, 가시화된 물체를 공중에 매달아 놓는 것은 불가능하기 때문에, 그것들을 강당에서 실제로 볼 수 있는 것, 출구 표시, 문, 기둥 또는 발코니 레일 위의 램프 윤곽에 고정시키세요.”[12]

IV. 결론 : 수요자 중심 연극 · 연기 교육으로의 전환

팬데믹이 균열은 변화를 이끌고 있다. 연극 현장과 연극 교육 현장은 결코 분리될 수 없는 영역이다. 미래에 연극 현장을 이끌어갈 예술가들을 교육하는 연극 교육 현장 역시 변화의 시간 앞에 서 있는 것이다. 특히 대학의 연극·연기 교육은 새로운 시대에 뒤처져서는 안 된다. 무엇보다 수요자 중심의 교육이 절실하다. 대학을 졸업해 현장에 나가 맞이하는 환경은 점점 더 디지털, 가상 세계 중심이 되어 가고 있다. 앞서 언급한 대로 연극 창작 환경, 연기 훈련의 패러다임 전체가 20세기의 것에서 벗어나 새로운 시대에 발맞춰 변화를 만들어 가야 한다.

이러한 현실을 바꿔내기 위해서는 연기 교육은 연극 교육 아래에서 나와 스펙트럼이 다양하게 확장되어야 한다. 더 나아가 전문 배우 양성을 넘어서는 목표 아래 ‘연기’라는 행위가 필요한 사회 전반으로 교육의 목표가 확대되어야 한다. 연극은 연극 자체의 교육적 효과도 상당하지만 연극이 다른 학문의 교육적 매개가 될 수 있는 힘을 가지고 있다. 다양한 사례 연구를 통해 여러 대학의 경험을 공유하다 보면 새로운 교육 모델이 만들어질 수 있을 것이다. 대학은 이러한 ‘결과를 예측할 수 없는’ 새로운 시도에 더욱 적극적으로 나서야 할 것이고 교수자들은 실패를 감수하고 변화를 시도하는 용기를 내야 할 때이다. 교수자들도 자신들과 대학에 대한 성찰을 통해 실패를 감수하는 도전이 필요하다고 말하고 있다.

이미 많은 졸업생들과 그들을 배출한 대학의 통계자료가 말해주고 있듯이 대학의 연극 교육은 전문 연극인을 양성하기 위해 기획되기도 하지만 한 인간이 연극 교육이라는 과정을 전문적으로 경험하기 위해 기획되어도 된다. 특히 디지털, 가상 세계가 점점 확대되고 있는 시점의 예술-연극-연기 교

육은 창작과 교육 환경은 물론이고 교육의 목표 자체를 재고하여 사회를 반영하면서도 한 발 앞서 내다보는 예술 교육으로 전환되어야 할 것이다.

감사의 글

이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 인문사회분야 신진연구자지원사업의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021S1A5A8068589).

참고문헌

- [1] S. Žižek and T. K. Lee, *The Post-Corona New Normal*. Vision CNF, 700, pp. 17-18, 2020.
- [2] S. Žižek, *Pandemic Panic*. Bookhouse Publishers, 150, pp. 20-21, 2020.
- [3] N. Y. Suh, “Post-pandemic, theater education and technology,” *Lingua Humanitatis*, vol. 24, no. 2, pp. 123-146, 2022.
- [4] <https://en.dict.naver.com/#/entry/enko/1790e815ca71486688092c018f9de75e>
- [5] E. Y. Jung, “University acting education in the age of uncontact: Zooming in on zoom,” *Korean Theater*, vol. 9, pp. 80-81, 2020.
- [6] B. H. Ha, “A short reflection on online acting education in the untact era – focusing on the experience of one person's etude and observation class,” *Korean Society of Theater Education, Fall Conference Proceedings*, pp. 2-14, 2020.
- [7] J. S. Choi, “A case of non-face-to-face practical video class - ‘Inducing learning while communicating dynamically’,” *Korean Society of Theater Education, Fall Conference Proceedings*, pp. 15-23, 2020.
- [8] K. H. Lee, “How to design and operate a theater performance class applying blind learning,” *Korean Society of Theater Education, Fall Conference Proceedings*, pp. 41-53, 2020.
- [9] J. H. Cho, “Theater education environment in the post-corona era,” *Korean Society of Theater Education, Fall Conference Proceedings*, pp. 71-85, 2020.
- [10] N. Y. Suh, “Post-pandemic, theater education and technology,” *Lingua Humanitatis*, vol. 24, no. 2, pp. 123-146, 2022.

[11] <https://otr.co.kr/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4-%EC%9D%B4%EB%A8%B8%EC%8B%9C%EB%B8%8C-%EC%94%A8%EC%96%B4%ED%84%B0-%EA%B3%A0%EC%8A%A4%ED%8A%B8-%EC%9D%B8-%EB%8D%94-%>

[EC%94%A8%EC%96%B4%ED%84%B0-%EB%B9%84%EC%9A%98/](https://otr.co.kr/%EB%A9%94%ED%83%80%EB%B2%84%EC%8A%A4-%EC%9D%B4%EB%A8%B8%EC%8B%9C%EB%B8%8C-%EC%94%A8%EC%96%B4%ED%84%B0-%EA%B3%A0%EC%8A%A4%ED%8A%B8-%EC%9D%B8-%EB%8D%94-%)
[12] Uta Hagen, A Challenge for the actor, SCRIBNER, 307, pp. 157-158, 1991.



서 나 영 (Nayoung Suh)_정회원

2019년 2월 : 서울대학교 인문대학 공연예술학 Ph.D

2008년 5월 : Savannah College of Art and Design, Performing Art, MFA
<관심분야> 연기, 연출, 연기이론, 연극교육, 디지털 융합 연극, Applied Theatre